

KOMPOSISI KARAWITAN
“ANGSLUP”

Karya Seni



Diajukan oleh :
Rahma Adikawati
NIM. 06111125

KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2013

PERSETUJUAN

Karya Komposisi
”ANGSLUP”

Oleh:

Rahma Adikawati
NIM. 06111125

Disetujui dan disahkan oleh Pembimbing Tugas Akhir
Surakarta, Tanggal 20 November 2012

Pembimbing Tugas Akhir

Hadi Boediono, S.Kar., M.Sn.
NIP. 196303231983121001

Mengetahui
Ketua Jurusan Karawitan

Suraji, S.Kar.,M.Sn.
NIP.196106151988031003

PENGESAHAN

Karya komposisi berjudul :

ANGSLUP

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Rahma Adikawati

NIM. 06111125

Telah dipertahankan dihadapan dewan penguji tugas akhir karya seni

Institut Seni Indonesia Surakarta

Pada tanggal November 2012

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat.

Dewan Penguji

Ketua Penguji : Dr. Suyanto, S.Kar., MA

Penguji Utama : Joko Purwanto, S.Kar., MA

Pembimbing : Hadi Boediono, S.Kar., M.Sn

Surakarta, ... November 2012

Institut Seni Indonesia Surakarta

Pelaksana Tugas Dekan Fakultas Seni Pertunjukan

Dr. Suyanto, S.Kar., MA

NIP. 196008131987011001

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Rahma Adikawati

NIM : 06111125

Program studi : S-1 Karawitan

Jurusan : Karawitan

Judul Karya : Angslup

Pembimbing Tugas akhir: Hadi Boediono, S.Kar., M.Sn

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya komposisi yang saya susun adalah murni hasil dari karya saya sendiri dan tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di perguruan tinggi manapun, dan sepengetahuan saya, hingga sekarang karya ini tidak pernah diplubikasikan oleh orang lain.

Surakarta, 16 Januari 2013

Rahma adikawati

PERSEMBAHAN

Karya ini kami persembahkan

Kepada:

*Ayahanda Bambang Supêno
dan Ibundaku Turini yang
telah memberikan restu, doa,
dan segala bentuk dukungan
sehingga kami dapat
menempuh dan
menyelesaikan studi dengan
sebaik-baiknya.*

*Suami tercinta **Imam Mucholis** dan
anaku **Gilang** yang selama ini telah
menemani dan memberikan segenap
dukungan dan kontribusi, sekaligus
menjadi motivasi tersendiri bagi kami.*

Motto

Kalau engkau tak mampu menjadi
beringin yang tegak dipuncak bukit, jadilah saja belukar, tetapi belukar
yang terbaik yang tumbuh ditepi danau

Kalau engkau tak sanggup menjadi belukar, jadilah saja rumput, tetapi
rumpun yang memperkuat tanggul pinggir jalan

Kalau engkau tak mampu menjadi jalan raya, jadilah saja jalan setapak
yang membawa orang ke mata air

Bukan besar kecilnya tugas yang menjadikan tinggi rendah nilai dirimu,
jadilah saja dirimu sebaik-baik dari dirimu sendiri

CATATAN UNTUK PEMBACA

Notasi yang digunakan pada penulisan ini terutama dalam mentranskrip musikal menggunakan sistem penulisan notasi berupa titi laras kepatihan (Jawa) serta singkatan maupun simbol yang digunakan dikalangan karawitan Jawa. Penggunaan notasi kepatihan, simbol dan singkatan tersebut supaya mempermudah bagi pembaca dalam memahami tulisan ini.

Notasi Kepatihan

q w e r t y 7 1 2 3 4 5 6 7 ! @ # \$ % ^

- untuk notasi bertitik bawah adalah bernada rendah
- untuk notasi tanpa titik adalah bernada sedang
- untuk notasi bertitik atas bernada tinggi

Diatonis

q w e r t y 7 1 2 3 4 5 6 7 ! @ # \$ % ^

Keterangan

- 1 : do
- 2 : ré
- 3 : mi
- 4 : sol
- 5 : la
- 6 : si
- 7 : do

Catatan Warna

- Blog biru menggunakan tangga nada pentatonis

Catatan Simbol

BB 1 : beatbox 1
BB 2 : beatbox 2
C : bunyi beatbox cês
t : tak
CR : carab

Simbol Kendang yang dibunyikan oleh beatbox

I : Tak
P : Thung
B : dhe
K : ket



ABSTRAK

Karya komposisi dengan judul “ANGSLUP” mengacu pada dua sumber atau ide penciptaan yakni ide musikal dan non musikal. Ide musikal yang dimaksud adalah gagasan konsep yang dibangun berdasarkan pengalaman estetis penyusun dalam bidang musik dan kekaryaannya. Dalam hal ini penyusun melakukan eksplorasi terhadap beberapa bentuk vokal yang meliputi: vokal pop, sindenan, seriosa, keroncong, dan vokal melayu dimana secara empiris penyusun telah memiliki pengalaman berkecimpung didalamnya. Sedangkan ide non musikal adalah hasil interpretasi penyusun terhadap suatu fenomena alam yang kemudian diolah menjadi suatu karya. Penyusun terinspirasi dari fenomena angslup secara kontekstual dimana fenomena tersebut memiliki keterkaitan dengan peristiwa sosial di masyarakat.

Secara umum tujuan penyusunan karya ini adalah implementasi dari ide dasar sebagaimana telah disebutkan diatas, yakni merepresentasikan fenomena angslup secara kontekstual melalui eksplorasi terhadap beberapa bentuk atau jenis vokal. Dari sini diharapkan karya komposisi ini dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan musik khususnya komposisi baru karawitan, selain memberi manfaat secara personal terhadap perjalanan dan pembentukan karakter penyusun dalam seni dan keilmuan.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayahnya sehingga kami dapat menyelesaikan penyusunan karya komposisi dengan judul “angslup”, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan masa studi di jurusan Karawitan Institut Seni Indonesia Surakarta. Pada kesempatan ini kami akan mengulas secara garis besar mengenai esensi karya yang telah disusun sebagai implementasi dari gagasan atau ide penciptaan sebuah karya komposisi.

Pada kesempatan ini pula kami ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah menjadi bagian penting dalam penyusunan karya. Pertama, kami mengucapkan terima kasih kepada: (1) Dr. Suyanto, S.Kar., M.A. selaku Pelaksana Harian Dekan Institut Seni Indonesia Surakarta. (2) Bp. Suraji, S.Kar., M.Sn selaku ketua jurusan Karawitan, (3) Bp. Darno, S.Sen., M.Sn. selaku Pembimbing Akademik, dan (5) Bp. Hadi Boediono selaku Pembimbing Tugas Akhir. Kami mengucapkan terima kasih atas segala bentuk arahan, bimbingan, serta petunjuk sehingga kami mendapat kesempatan untuk mengenyam dan menyelesaikan pendidikan di bangku perkuliahan.

Kedua, kami mengucapkan terima kasih kepada para pendukung karya dan sajian. (1) Kepada para musisi: Mas Bagus TWU (biola), Mas RM (beatbox), dan Mas Jojo (beatbox), kami mengucapkan terima kasih atas kerelaan hatinya untuk berbagi pengalaman. Karya ini sesungguhnya tidak akan dapat terselesaikan tanpa kerja keras dan totalitas kalian dalam berproses. (2) Kepada pendukung karya di belakang layar : Mas Jepri Ristiono (sound engineer), Mas Joko Sriyono (lighting), dan Giri Purborini (produksi). Kami mengucapkan terima kasih untuk keseriusan dan detail penggarapan aspek-aspek non musikal, sehingga karya ini bernilai lebih dari sekedar karya auditif.

(3) Kepada panitia produksi Ujian Tugas Akhir: HMJ Karawitan, UPT Ajang Gelar, dan pendukung lainnya, kami mengucapkan terima kasih atas terselenggaranya ujian dengan segala kelebihan dan kekurangan.

Ketiga, kami mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak dan personal yang telah mendukung serta memberikan kontribusi kepada kami secara pribadi maupun terhadap karya yang kami susun. (1) kepada Bp. Danis Sugiyanto, S.Sn., M.Hum., (2) Mas Max Baihaqi, (3) Mas Subhan Sipakatau, (4) Mbak Peni Candra Rini, (4) Mas Aris Setyoko S.Sn, (5) Gading Suryadmaja, (6) Murlan. Terima kasih atas diskusi, kritik, saran, dan segala bentuk motivasi yang diberikan. Kiranya kami menyadari bahwa karya ini tidak akan bernilai jika hanya berpegang pada pengalaman dan wawasan kami yang masih terlalu sempit.

Akhir kata, kami sampaikan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada para tokoh, pakar, dan praktisi seni karawitan khususnya dalam dunia komposisi baru, yang telah menjadi inspirasi terhadap kreatifitas dalam kekaryaan. Ucapan terima kasih juga kami ucapkan kepada semua pihak (tidak dapat kami sebutkan satu persatu) yang telah memberikan dukungan, bantuan, segala bentuk kontribusi sehingga penyusunan karya ini dapat terselesaikan. Harapan kami semoga karya ini dapat bermanfaat. Kritik dan saran senantiasa kami harapkan untuk melengkapi segala bentuk kekurangan kami maupun karya yang kami susu.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
CATATAN UNTUK PEMBACA	viii
ABSTRAK	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	1
BAB I PENDAHULUAN	1
Latar Belakang	3
Ide Penciptaan	5
Tujuan dan Manfaat	6
Tinjauan Sumber	10
BAB II PROSES PENCIPTAAN KARYA	10
Tahap Persiapan	12
Tahap Penggarapan	18
BAB III DESKRIPSI KARYA	18
Instrument/Sumber Bunyi yang Digunakan	19
Bentuk dan Struktur Sajjian	29
DAFTAR ACUAN	30
LAMPIRAN	38
GLOSARIUM	39
SETTING TEMPAT	40
BIODATA	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Angslup adalah salah satu istilah dalam Bahasa Jawa yang secara harfiah berarti masuk (tenggelam). Masyarakat Jawa memaknai kata *angslup* sebagai masuk (akan masuk)-nya sebuah benda dan sejenisnya pada suatu lubang tertentu.¹ Salah satu fenomena yang sering menggunakan istilah tersebut adalah tenggelamnya matahari hingga melampaui garis cakrawala pada sore hari, sebagai penanda perubahan waktu dari siang atau sore menjadi malam hari. Dalam hal ini matahari dianalogikan sebagai suatu benda yang masuk atau tenggelam ke dalam bumi sebagai suatu lubang.

Fenomena *angslup* sebagaimana dipaparkan diatas sekaligus menjadi inspirasi bagi penyusun untuk menciptakan suatu karya komposisi. *Angslup* atau tenggelamnya matahari tersebut memberikan gambaran baik secara konseptual maupun kontekstual sebagai pijakan dalam melakukan eksplorasi. *Pertama*, konsepsi tentang *angslup* itu sendiri di mana tenggelamnya matahari merupakan suatu fenomena alam yang konstan dan kontinu. *Angslup* terjadi pada waktu yang pasti yakni sore hari menjelang malam.² Di dalam proses terjadinya *angslup* sebagaimana dimaksud, secara alamiah dan bertahap sinar matahari di ufuk barat menciptakan suatu gradasi

¹ Kamus Bahasa Jawa (Bausastra) : Jilid II. 1957

² Dalam Waktu Indonesia Barat, sore menjelang malam adalah sekitar Pukul. 16.00-18.30

di angkasa yakni dari biru menjadi kekuningan, jingga, kemerahan, hingga hitam (gelap). Peristiwa ini diikuti dengan perubahan suhu udara, perilaku atau reaksi hewan dan tumbuh-tumbuhan, serta perubahan kondisi alam lainnya. Hingga pada akhirnya tercapai klimaks yakni matahari yang telah melewati garis cakrawala dan benar-benar tidak terlihat.

Kedua, fenomena sosiokultur yang memiliki kausalitas dengan terjadinya *angslup* secara simultan. Peristiwa *angslup* secara tidak langsung diikuti dan/atau bersamaan dengan berbagai peristiwa di masyarakat berdasarkan keadaan lingkungan, iklim sosial, kondisi alam, dan sebagainya. Peristiwa sosial pada waktu terjadinya *angslup* di masyarakat perkotaan berbeda dengan masyarakat pedesaan. Demikian halnya yang terjadi di masyarakat pegunungan akan berbeda dengan masyarakat di daerah pesisir. Untuk itu, dalam hal ini penyusun merasa perlu memberikan batasan wilayah sosiokultur masyarakat. Kota Surakarta yang merupakan domisili menjadi suatu referensi untuk melakukan eksplorasi musikal tentang peristiwa sosial saat terjadinya *angslup*.

Berdasarkan pengamatan penyusun, terjadinya *angslup* di lingkungan penyusun adalah sekitar pukul 16.30 sampai dengan 18.30 dimana secara konstan peristiwa *angslup* tersebut bersamaan dengan berbagai peristiwa yang terjadi di masyarakat yang antara lain : (1) Berakhirnya aktifitas masyarakat di lingkungan pekerjaan, yang dilanjutkan dengan aktifitas baru yakni mengkhiri pekerjaan dan berkemas untuk pulang. (2) Dinamika saat para pekerja secara hampir bersamaan

meninggalkan perkantoran dan lingkungan pekerjaan lainnya saat kepulangan mereka; dan (3) perubahan aktifitas yang begitu signifikan dimana aktifitas masyarakat di malam hari terkesan lebih tenang, lambat dan tidak begitu dinamis sebagaimana aktifitas di siang hari. Tercipta nuansa magis dan religius di masyarakat yang sebagian besar penduduknya adalah pemeluk agama Islam, dimana saat maghrib adalah saat-saat yang begitu sakral dan dihormati.

Dari beberapa paparan di atas penyusun merumuskan beberapa hal yang menarik untuk melakukan kajian dan eksplorasi terhadap fenomena *angslup*-nya matahari yang terjadi sebagai penanda perubahan waktu dari siang atau sore menjadi malam hari. Ketertarikan penyusun tidak hanya sebatas pada konsepsi dari fenomena *angslup* itu sendiri, melainkan lebih kepada dampak dan relevansinya terhadap sosiokultur suatu masyarakat. Hal inilah yang akan menjadi landasan penyusun untuk merepresentasikan konsep *angslup* yang dituangkan menjadi ide atau gagasan dalam proses penyusunan karya komposisi.

B. Ide Penciptaan

Ide penciptaan karya komposisi “*Angslup*” bersumber pada dua aspek yang meliputi aspek musikal dan aspek non-musikal. Aspek non-musikal diperoleh dari empiris penyusun terhadap fenomena *angslup* yang biasa ditemukan sebagai sebuah fenomena alam. Sedangkan aspek musikal diperoleh dari kegiatan eksplorasi dan perjalanan penyusun dalam berkesenian.

Aspek non-musikal dalam hal ini ditafsirkan sebagai pengalaman penyusun yang hampir setiap hari menjumpai fenomena *angslup* dimana fenomena tersebut memunculkan kausalitas dengan kehidupan dan sosiokultur masyarakat pada umumnya, serta kehidupan dan aktifitas penyusun secara khusus. Sedangkan aspek musikal memiliki pengertian bahwa ide penciptaan dapat diperoleh dari perjalanan dan pengalaman penyusun dalam berkesenian. Dengan kata lain, penyusun mencoba melakukan *review* terhadap perjalanan pribadi dimana pengalaman dan wawasan selama berkesenian dapat berkontribusi sebagai landasan serta sumber penciptaan karya.

Secara garis besar ide penciptaan karya komposisi “*Angslup*” jika dilihat dari aspek non-musikal berorientasi pada konsepsi *angslup* secara kontekstual. Ide dasar dari penyusunan karya ini adalah proses tenggelamnya matahari yang memiliki relevansi terhadap sosiokultur masyarakat. Adapun ide penciptaan jika dilihat dari aspek musikal adalah eksplorasi vocal yang meliputi : teknik, bentuk, dan gaya. Penyusun beralasan bahwa sejauh pengalaman dan aktifitas dalam berkesenian, bidang tarik suara adalah salah satu aktifitas yang paling mendominasi. Beberapa genre atau jenis musik pernah digeluti dimana hal tersebut memiliki konsekuensi terhadap pembelajaran teknik dan aplikasinya.

C. Tujuan dan Manfaat

Penyusunan karya komposisi “*angslup*” ini bertujuan untuk mewujudkan ide penciptaan sebagaimana telah disebutkan di atas, yakni :

1. Merepresentasikan fenomena *angslup* secara kontekstual melalui eksplorasi musikal.
2. Menyajikan eksplorasi beberapa teknik, bentuk, dan warna dalam olah vocal sebagai ide secara musikal.

Sebagai manfaat, penyusunan karya ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan musik khususnya komposisi baru karawitan. Selain itu, penyusunan karya komposisi “*angslup*” juga diharapkan mampu mendukung proses kreatif terlebih dalam pembentukan karakter penyusun dalam berkesenian. Adapun kontribusi yang dimaksud meliputi beberapa poin sebagai berikut :

1. Memberikan pengalaman nyata dalam menciptakan sebuah karya seni khususnya komposisi baru karawitan.
2. Sebagai wadah kreatif untuk mengaplikasikan ilmu dan wawasan tentang komposisi baru karawitan baik yang diperoleh secara akademis maupun non akademis.

3. Sebagai wadah untuk mengembangkan pengalaman estetis berikut kemampuan dalam menangkap berbagai fenomena untuk dijadikan ide penciptaan karya.
4. Sebagai terobosan baru dalam rangka menjaga, mengembangkan, dan mencitrakan kekarya budaya terutama musik nusantara.
5. Sebagai media untuk meningkatkan animo masyarakat dalam mengapresiasi komposisi baru karawitan.

D. Tinjauan Sumber

Tinjauan sumber merupakan pijakan dalam pembuatan karya, baik karya tulis maupun karya seni. Bentuk tinjauan untuk karya seni adalah berupa karya seni yang sudah ada dan memiliki kemiripan atau kesamaan sumber olahan, namun pastilah masih ada perbedaan bentuk dan cara penggarapannya.

Adapun sumber yang digunakan dalam penciptaan karya komposisi ini meliputi data tertulis, lisan dan audio. Ketiganya digunakan dengan harapan dapat saling melengkapi dan menunjang informasi satu dan yang lain. Adapun tinjauan pustaka yang digunakan adalah sebagai berikut:

- 1) “Bothekan karawitan II”, garap ISI press 2007, oleh Rahayu Supanggah.
Dalam tulisan ini, menjelaskan tentang tahap penggarapan, tentu tidak lepas dari penentuan dan aplikasi sebuah sistem dalam menyusun sebuah karya. Tulisan ini menjadi acuan Tinjauan sumber merupakan pijakan dalam

pembuatan karya, baik karya tulis maupun karya seni. Bentuk tinjauan untuk karya seni adalah berupa karya seni yang sudah ada dan memiliki kemiripan atau kesamaan sumber olahan, namun pastilah masih ada perbedaan bentuk dan cara penggarapannya.

- 2) “lorong kecil menuju susunan musik”, makalah oleh I Wayan Sadra. Dalam makalah ini berisi tentang penjelasan tentang musik kontemporer, tujuan mencipta sebuah karya, menentukan ide dan gagasan, sumber tradisi sebagai referensi penciptaan karya yang meliputi prinsip pertumbuhan, transformasi, prinsip range, dan menentukan judul karya atau nama komposisi.
- 3) “Serba-serbi keroncong”, oleh Drs. Soeharto AH, Achmad Soenardi, Samidi Sunupratomo. Dalam buku ini menguraikan secara luas tentang hal-hal yang langsung mengenai keroncong, yaitu: pengetahuan dasar tentang musik dan vokal keroncong, maupun hal-hal lain yang tidak langsung mengenai keroncong tetapi tetap erat kaitannya dengan keroncong, yaitu mengenai bakat, asal mula keroncong.

Penyusunan karya dengan judul “*angslup*” yang sepengetahuan penyusun belum pernah dilakukan, terlebih jika dilihat dari aspek pengerjaan karya melalui eksplorasi beberapa bentuk vokal. Pernyataan ini diperkuat dengan belum adanya literasi dan/atau sumber-sumber audio-visual yang menyajikan karya sebagaimana dimaksud secara signifikan. Penyusun menggunakan tinjauan sumber dalam batasan

penggunaan landasan konseptual serta sebagai referensi untuk mempermudah eksplorasi dan eksperimen. Selain itu, tinjauan terhadap beberapa sumber dilakukan untuk melihat secara teoritis terhadap ide penciptaan yang tidak menutup kemungkinan memiliki korelasi dengan karya-karya sebelumnya, sehingga karya ini dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah.

Adapun tinjauan sumber yang digunakan salah satunya adalah karya dengan judul “*Bremara*” yang disusun oleh Peni Candrarini. Secara umum konsep yang digunakan dalam karya tersebut hampir memiliki kesamaan dengan karya komposisi “*angslup*”, yakni eksplorasi vocal sebagai ide dasar dan fokus penggarapan. Namun jika dilihat lebih detail dapat dilihat perbedaan yang cukup signifikan diantara kedua karya tersebut yang salah satunya adalah sumber yang menjadi inspirasi penyusun dalam melakukan eksplorasi. Di dalam karyanya, Peni Candrarini terinspirasi oleh beberapa jenis atau bentuk vocal berdasarkan suatu kultur atau budaya. Hal ini dapat dibuktikan dengan sajian yang mengeksplorasi beberapa bentuk vocal daerah meliputi : Bali, Kalimantan, Sunda, Sulawesi, Hindustani, dan Islami. Sedangkan karya “*angslup*” terinspirasi oleh beberapa bentuk atau jenis vocal berdasarkan gaya, teknik, dan genre musiknya, meliputi : vocal sindhen, vocal pop, vocal keroncong, vocal melayu, seriusa dan sebagainya.

Selain tinjauan sumber yang berupa pustaka diatas, penyaji juga menggunakan tinjauan dar audio visual, seperti :

1. Video DVD “*Bremara*”, karya tugas akhir S2 oleh Peni Candra Rini.

2. Audio file, Solo Beatbox Community kolaborasi dengan grub musik
SMASH di Halai
3. Audio file musik opera



BAB II

PROSES PENCIPTAAN KARYA

A. Tahap Persiapan

Sebagai langkah awal dalam proses penyusunan karya, diperlukan adanya persiapan secara detail dan terencana. Dalam hal ini penyusun melakukan beberapa tahapan yang meliputi : tahap orientasi, observasi, hingga eksplorasi. Tahap orientasi dilakukan untuk menjembatani penyusun dalam memahami ide dan gagasan yang akan digunakan sebagai landasan dalam menyusun karya komposisi. Tahap observasi dilakukan untuk menemukan konsepsi-konsepsi dari sumber penciptaan yang dalam hal ini adalah fenomena *angslup*, yang akan direpresentasikan melalui karya komposisi. Sedangkan tahap eksplorasi dilakukan untuk menemukan berbagai kemungkinan garap dan unsur-unsur musikal yang akan diolah menjadi sebuah karya utuh.

1. Orientasi

Tahap orientasi dilakukan dengan cara mempelajari fenomena *angslup* secara ilmiah dengan melakukan kajian pustaka. Adapun sumber-sumber yang digunakan adalah sumber-sumber literatur yang memaparkan tentang kondisi dan peristiwa alam yang berkaitan dengan peristiwa *angslup* atau proses tenggelamnya matahari. Lebih

dari itu, tahap orientasi juga dilakukan untuk mengkaji sosiokultur masyarakat dalam batas relevansi terhadap fenomena *angslup* yang akan menjadi fokus penggarapan.

Secara musikal tahap orientasi dilakukan dengan mereview pengalaman pribadi dan proses pembentukan karakter penyusun sebagai seniman. Dari kegiatan orientasi yang dilakukan ditemukan identitas yang cukup melekat pada diri penyusun selama berkecimpung dalam seni khususnya musik. Identitas tersebut adalah pengalaman penyusun yang lebih didominasi oleh proses kreatif dalam hal tarik suara atau olah vocal. Setelah ditemukan unsur dominan, selanjutnya penyusun melakukan kajian terhadap beberapa jenis vokal yang secara alamiah pernah dipelajari dan dijalani. Penyusun merasa mempunyai tantangan untuk membawakan beberapa bentuk, teknik, dan warna atau jenis musik yang meliputi : vokal keroncong, melayu dan vokal sindenan.

2. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara mengamati secara langsung dan intensif fenomena *angslup* yang terjadi. Tujuan dari kegiatan ini adalah diperolehnya pengalaman langsung penyusun terhadap terjadinya fenomena *angslup* berikut kausalitasnya terhadap sosiokultur masyarakat. Adapun objek dari kegiatan obeservasi yang dilakukan adalah lingkungan di sekitar domisili penyusun, yakni Kota Surakarta.

Dari kegiatan observasi yang telah dilakukan penyusun dapat merumuskan beberapa hal terkait dengan terjadinya fenomena *angslup* yakni dampak peristiwa *angslup* terhadap berbagai peristiwa di masyarakat. Pertama, peristiwa pada saat berakhirnya aktifitas masyarakat yang secara hampir bersamaan terjadi di lingkungan pekerjaan. Kedua, aktifitas masyarakat setelah mereka menyelesaikan pekerjaan, yakni pada saat kepulangan mereka. Ketiga, menurunnya aktifitas atau dinamika di masyarakat pada saat berakhirnya fenomena *angslup*.

3. Eksplorasi

Setelah dua tahap diatas (tahap orientasi dan observasi) dilakukan, penyusun mengkomodir penemuan-penemuan terkait fenomena *angslup* menjadi sebuah rancangan ide. Rancangan tersebut kemudian dipilah untuk dikembangkan menjadi ide-ide musikal sebagai bahan dasar penyusunan karya. Disinilah penyusun melakukan eksplorasi untuk merepresentasikan ide secara musikal. Eksplorasi atau penjelajahan dilakukan untuk menemukan berbagai kemungkinan bunyi serta unsur-unsur musikal yang meliputi : ritme, melodi, dinamika, harmoni, tekstur, serta bentuk dan gaya. Eksplorasi yang dilakukan tentunya menghasilkan vocabuler garap kemudian akan diolah menjadi sebuah bangunan musik secara utuh.

B. Tahap Penggarapan

“Garap adalah sebuah sistem atau rangkaian kegiatan dari seseorang dan/atau berbagai pihak, terdiri dari beberapa tahapan atau kegiatan yang

berbeda, masing-masing bagian atau tahapan memiliki dunia atau cara kerjanya sendiri yang mandiri, dengan peran masing-masing mereka bekerja sama dan bekerja bersama dalam satu kesatuan, untuk menghasilkan sesuatu, sesuai dengan maksud, tujuan atau hasil yang ingin dicapai.”³

Mengulas tentang tahap penggarapan, tentu tidak lepas dari penentuan dan aplikasi sebuah sistem dalam menyusun sebuah karya. Sebagaimana pengertian garap diatas, karya komposisi “*angslup*” juga memiliki sistem dengan melibatkan beberapa unsur yang saling terkait. Adapun unsur-unsur yang dimaksud meliputi : (1) materi garap, (2) penggarap, (3) sarana garap, (4) perabot atau piranti garap, (5) penentu garap, dan (6) pertimbangan garap.

Setelah mengkaji ide dasar penciptaan dan gagasan isi komposisi sebagaimana dipaparkan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penyusun mengkategorikan karya “*angslup*” menjadi tiga bagian. Bagian pertama adalah representasi teradap proses awal (sebelum) terjadinya *angslup*, bagian kedua adalah saat-saat terjadinya *angslup*, dan bagian ketiga adalah saat-saat setelah *angslup*. Ketiga bagian tersebut kemudian diterjemahkan ke dalam musikalitas melalui tahap persiapan yakni : orientasi, observasi, dan eksplorasi, hingga ditemukan berbagai unsur yang diakomodir menjadi vocabuler garap. Vocabuler garap kemudian diolah dan disaring berdasarkan kebutuhan penyusunan karya.

Tahap selanjutnya adalah penentuan sarana garap yang dalam hal ini adalah instrument atau sumber bunyi lainnya. Berdasarkan beberapa pertimbangan penyusun

³ Rahayu Supanggah. *Bothèkan Karawitan II : Garap*. ISI Press. 2007

menentukan biola sebagai satu-satunya instrument yang digunakan. Selebihnya dua orang pemain *beatbox* dan satu *lead vocal* yang disajikan oleh penyusun menjadi dominasi penggarapan musik. Alasan penyusun menggunakan satu instrument saja adalah bahwa di dalam karya “*Angslup*” tidak dibutuhkan *rythm* atau musik latar yang mengiringi bangunan melodi utama.

Selain itu instrument lebih banyak digunakan untuk menentukan dan menjaga kestabilan nada dasar dimana *beatboxer* dan *lead vocal* tergantung daripadanya. Inilah yang juga menjadi alasan mengapa instrument biola dipilih untuk mengisi posisi tersebut. Sejauh pengamatan penyusun biola memiliki fleksibilitas dalam menentukan nada dan jarak nada. Hal tersebut dikarenakan biola adalah instrument dawai dan tidak memiliki *creep* sebagai pembatas jarak nada, sehingga ketepatan nada mutlak ditentukan oleh musisi yang memainkan.

Penentuan alur musikal menjadi tahap berikutnya dalam proses penggarapan karya ini. Alur yang dimaksud adalah gerak atau arah melodi dari satu bagian ke bagian yang lainnya. Dengan kata lain, penyusun memetakkan konstruksi melodi menjadi beberapa bagian sesuai dengan interpretasi terhadap sumber ide dan gagasan isi.

1. Bagian Pertama

Pada bagian ini penyusun merepresentasikan konsepsi dari fenomena *angslup* secara kontekstual, yakni representasi terhadap awal proses terjadinya peristiwa

angslup yang diikuti dengan berbagai peristiwa sosial. Situasi yang ditangkap dari fenomena tersebut adalah dinamika masyarakat ketika waktu bekerja mereka telah habis. Beberapa poin yang akan diadaptasikan ke dalam penggarapan musik meliputi : (1) awal proses terjadinya *angslup*, (2) situasi sosial pada saat proses awal terjadinya *angslup*, (3) aktifitas masyarakat.

Pertama, awal proses terjadinya *angslup* diterjemahkan melalui sumber-sumber bunyi yang dapat mewakili “awal”. Pada sub-bagian ini penyusun menuangkan beberapa vocabuler garap yang telah diakomodir, sekaligus mengimplementasikannya sebagai *introduction* atau pembuka. Vocabuler yang diaplikasikan adalah suara *starter* kendaraan dan lalu-lalang di jalan. Berikutnya *beatboxer* memainkan suara-suara gaduh yang mengadaptasi situasi di lingkungan kerja (perkantoran) yang salah satunya adalah suara mesin ketik, dimana aktifitas para pekerja saat waktu bekerja mereka habis dapat mewakili proses awal terjadinya *angslup* dilihat dari aspek sosiokultur. Oleh karena objek yang dikaji adalah sosiokultur masyarakat di Surakarta, maka vocal *sindhen* menjadi pilihan untuk melakukan representasi. Suasana serius para pekerja yang semakin bersemangat dalam menyelesaikan pekerjaan digambarkan dengan penggarapan vocal seriusa pada bagian ini.

Poin terakhir dalam bagian ini adalah aktifitas masyarakat secara luas. Dalam bagian ini vocabuler garap yang digunakan berorientasi pada representasi terhadap kegiatan masyarakat setelah mengakhiri pekerjaan mereka. Konteks situasi ini adalah

diluar lingkungan pekerjaan. Sebagai implementasinya, penyusun menggunakan vocal keroncong untuk menggambarkan situasi jalan yang terkadang diisi oleh suara-suara musik baik melalui radio, *tape recorder* dari pedagang CD dan *cassete*, pengamen, musik di dalam bus, dan sebagainya.

2. Bagian Kedua

Bagian ini merepresentasikan sosiokultur masyarakat saat menjelang hingga terjadinya *angslup*. Beberapa poin yang digaris bawahi pada bagian ini meliputi : (1) keanekaragaman, (2) hiruk pikuk dan lalu lalang, dan (3) dinamis. Keanekaragaman yang dimaksud adalah banyaknya orang (masyarakat) dari berbagai profesi, tempat tinggal, usia, dan sebagainya yang secara hampir bersamaan memadati jalanan untuk kembali dari tempat kerja menuju rumah mereka masing-masing. Mengenai hiruk pikuk dan lalu-lalang adalah situasi yang terjadi secara natural dan merupakan dampak dari poin pertama. Sedangkan dinamis diartikan sebagai suasana yang lahir dari kedua poin sebelumnya, yakni hasrat para pekerja yang ingin lekas sampai di rumah, menurunnya stamina, dan semangat untuk menyambut aktifitas baru di malam hari.

Ketiga poin diatas diterjemahkan secara musikal dengan mengimplementasikan beberapa teknik dan gaya/bentuk vocal seperti *sindhenan*, *seriosa*, keroncong, dangdut, dan lain-lain menjadi melodi utama. Melodi utama tersebut diikuti dengan eksplorasi terhadap ritme dan pola-pola yang disusun menjadi

satu frame secara musikal. Lebih dari itu, penyusun melakukan beberapa penekanan terhadap perubahan bentuk/gaya vocal sehingga bentuk/gaya tersebut dapat lebih mudah diidentifikasi.

3. Bagian Ketiga

Bagian ini merepresentasikan situasi sosial beberapa saat setelah terjadinya fenomena *angslup* yang kontradiktif dengan bagian sebelumnya. Tenang, lambat, sakral dan religius menjadi kata kunci untuk mengadaptasikan situasi sosial yang terjadi. Tenang merefleksikan penurunan aktifitas masyarakat beberapa saat setelah terjadinya fenomena *angslup* dimana secara bertahap aktifitas masyarakat pada malam hari terkesan lebih lambat jika dibandingkan dengan siang hari. Sedangkan sakral dan religius mewakili responsibilitas masyarakat yang sebagian besar memeluk agama Islam terhadap datangnya waktu shalat maghrib.

Situasi tenang diterjemahkan melalui penambahan ruang-ruang kosong ke dalam laur musikal. Dengan kata lain, bagian ini tidak begitu banyak menggunakan vokabuler garap sehingga bangunan melodi dalam bagian ini tidak serapat bagian sebelumnya. Lambatnya aktifitas masyarakat diterjemahkan melalui pengurangan tempo atau ritme. Sedangkan nuansa magis, sakral dan religius dituangkan kedalam bunyi-bunyi yang mengadopsi kegiatan keagamaan yang dalam hal ini adalah agama Islam.

BAB III

DESKRIPSI KARYA

A. Instrument/ Sumber Bunyi Lain

Instrument yang dimaksud adalah alat atau perlengkapan yang digunakan untuk menghasilkan bunyi dan digunakan sebagai media penggarapan musik. Sedangkan sumber bunyi lain yang dimaksud adalah media yang bukan alat tetapi mampu menghasilkan bunyi yang dibutuhkan dalam kaitannya dengan penggarapan karya. Dalam karya komposisi “*angslup*” penyusun menentukan empat sumber bunyi yang terdiri dari satu instrument dan tiga sumber bunyi lain. Instrument yang digunakan adalah biola yang dimainkan oleh satu orang. Selain digunakan sebagai titian nada bagi vokal, yang menjadi alasan penyusun memilih instrument ini adalah fleksibilitasnya dalam menentukan nada dimana biola adalah instrument dawai yang tidak menggunakan *creep* sebagai batas atau jarak nada. Fleksibilitas dalam menentukan nada dianggap begitu penting dalam karya komposisi “*angslup*” oleh karena selain menggunakan sistem nada diatonis, penyusun juga menggunakan sistem nada pentatonis yang dalam hal ini adalah *laras pelog* dalam karawitan gaya Surakarta.

Sumber bunyi kedua adalah *beatbox* yang disajikan oleh dua orang musisi. Pengertian umum tentang *beatbox* adalah vokal (suara mulut) yang menyuarakan atau menirukan bunyi-bunyi yang sudah ada seperti : percussi (drum set dan sejenisnya),

sound effect pada *synthetizer*, suara-suara alam, dan lain sebagainya. Alasan penyusun memilih *beatbox* sebagai sumber bunyi dalam karya ini adalah karena *beatbox* bukan merupakan perangkat elektrik, namun dalam sajiannya *beatbox* memiliki kekayaan bunyi yang bisa dihasilkan. Sumber bunyi ketiga adalah vokal utama yang disajikan oleh penyusun. Vokal inilah yang menjadi esensi dari karya komposisi “*angslup*” dimana eksplorasi terhadap beberapa bentuk dan jenis vokal menjadi ide dasar dari karya secara menyeluruh.

B. Bentuk dan Struktur Sajian

Menentukan struktur sajian merupakan poin yang cukup vital dalam penyusunan karya komposisi. Selain untuk mengembangkan kerangka pikir, penyusunan struktur sajian dilakukan agar karya dapat disusun secara konstruktif, terarah, dan sesuai dengan ide dasar. Adapun struktur sajian yang telah disusun adalah sebagai berikut.

1. Bagian I

Bagian ini diawali dengan eksplorasi dari dua pemain *beatbox* yang menduplikasikan suara starter kendaraan, lalu-lalang kendaraan bermotor di jalan raya, suara mobil, ambulance, ayunan sepeda, dan lain-lain. Selanjutnya salah satu pemain *beatbox* berganti menyuarakan mesin ketik yang kemudian diikuti oleh pemain *beatbox* lainnya. Selanjutnya selang beberapa detik, seorang pemain yang lain

menyuarakan “ssssssssstttttt.....” yang kemudian diikuti dengan masuknya vokal pertama. Kalimat lagu pertama dari vokal tersebut adalah sebagai berikut.

y	1	2	3	2	1	y	y	5	4	5	3	2	1	y
Hu	hu	hu	hu	hu	hu	hu	hu	hu	hu	hu	hu	hu	hu	hu
y	1	2	3	2	1	y	6	5	4	5	3	2	1	y
Hu	hu	hu	hu	hu	hu	hu	hu	hu	hu	hu	hu	hu	hu	hu

Sebelum vokal pertama tersebut selesai, kedua pemain *beatbox* menyuarakan bunyi mesin ketik seperti sebelumnya. Vokal pada bagian ini menimbulkan kesan halus dan terdengar lebih lambat meskipun bunyi mesin ketik menggunakan pola yang tidak beraturan. Melodi vokal tersebut disajikan satu kali. Setelah vokal pertama selesai kedua pemain *beatbox* menyuarakan bunyi *snare drum*, yang dimulai dengan suara lebih pelan dan diikuti dengan lebih keras. Kedua *beatbox* tersebut membunyikan dengan pola sebagai berikut :

Beatbox 1 : _ C bCbC b.bC C bC-----bC b.bC CC
 ++++++=+++++_

Beatbox 2 : Mengikuti ritme *beatbox 1* dengan menggunakan sistem canon

Setelah disajikan secara berulang-ulang, terjadi perubahan dinamika yakni suara *beatbox* menjadi lebih keras, yang kemudian diikuti dengan masuknya biola. Pola-pola yang dimainkan oleh biola pada bagian ini seirama dengan pola *beatbox*, adapun pola yang dimainkan oleh biola berada di wilayah nada D dan A dalam *chord* atau sistem nada diatonis. Biola dimainkan bersama dengan vocal dan terkesan

pendek-pendek. Setelah dilakukan beberapa pengulangan kemudian vokal berganti karakter dengan menyuarakan suara *cêmprèng*, dengan melodi yang sama dengan vokal pertama.

Setelah vokal *cêmprèng* pertama habis, dilanjutkan dengan pergantian pola yang pada *beatbox* yang menirukan bunyi-bunyi pada *drum set*. Suara bass drum, simbal dan snare lebih ditonjolkan. Kemudian pola biola berubah dengan tempo yang lebih cepat sehingga terjalin komunikasi antara *beatbox* dengan biola dalam irama dan tempo yang sama. Selanjutnya diikuti dengan masuknya vokal yang masih menggunakan jenis vokal *cêmprèng* sebagai isian. Kalimat vokal yang digunakan masih pada wilyah dari kalimat vokal pertama, akan tetapi sudah lebih dikembangkan lagi. Berakhirnya vokal ditandai dengan suara *cêmprèng* yang lebih panjang, diikuti suara *beatbox* dan biola yang membentuk satu pola. Dilanjutkan dengan pola lain, yakni vocal yang menyanyikan “E ya ya E yae ya ya”. Dengan berulang-ulang sebanyak delapan kali dibagian hitungan ke lima tempo semakin dipercepat dan berakhir dihitungan kedelapan dan langsung pindah *beatbox* memainkan pola kendangan seperti dibawah ini, biola diam.

— . K . K . K . K	. K . K . K . K
. K . K . K . K	. K . K . K . K
. K . K . K . K	. P . P B . P B
. K . K . K . K	. K . K . K . K
P B P B . P . B	. K . K . K . K
. I P . B . P B	. K . K . K . K
I P B . I P B .	I P B P B . P B

. P B P B . P B . P . B P . B .
P B P B . P . B . P B . P . B .
P B P B . P B . P B P . B . P B
. K . K . K . K . K . K P . B P
. K . K . K B . P . P B . P . B _

Pola yang dimainkan oleh *beatbox* diatas diikuti oleh vokal sebagai berikut:

2 z3x c5 5 5 5 5, zxx5x x6xxx c! 6 5 3 zx2x
x3xx xc2 1

Swa sa na ri ka la, ing su ru ping sur ya

2 y 2 1, 5 6 4 6 5
Do ma kar ya kar ya ning pra ja

5 6 2 y 1 2 zx2x xc3 3
Mrih ra har ja ning sa sa ma

3 2 1 y y 1 2 3 2 3 zx5x xc6 zxx6x xc2
Gu yub seng kut gu mre gut mring kar ya ni ra

3 1 3 2 6 @ ! 6
Sing was pa da sing was pa da

2 3 5 6 5 6 ! ! 6 ! @ zx@x xxc6
Tan sah e ling mring gus ti kang ma ha kwa sa

5 zx5x6x!c! ! ! @ ! 6 5 5 z5x6c!, !
z@x!x6x!xc@

Ya mas mring gus ti kang ma ha kwa sa ya mas

! z@x xc# zx!x#x@ 6
Mi tu ru ta

5 5 6 5 3 2 **zx2xx3xc4** 4
Mring tun tu nan kang u ta ma

Vokal pada bagian ini, menyajikan beberapa karakter. Pada baris pertama disajikan seperti sindenan dengan vokal yang terkesan lebih luruh. Kemudian pada baris kedua dengan lebih terkesan rongeh, dan dibaris selanjutnya berganti dengan luruh lagi. Beberapa penonjolan karakter sangat diperhatikan dalam bagian sindenan ini. Pada bagian terakhir sindenan yang digaris tebal itu sudah beralih ke karakter seriosa. Setelah vokal sindenan tersebut, masuklah pada bagian kedua.

2. Bagian kedua

Bentuk vokal yang digunakan pada bagian ini adalah seriosa yang berkolaborasi dengan permainan biola sehingga terjalin komunikasi dimana seolah-olah terjadi tanya jawab antara vokal dan biola tersebut. Berikut ini adalah sajian dalam notasi diatonis yang diwujudkan dengan sperti halnya tanya jawab dengan vokal. Pada bagian ini menggunakan tangga nada diatonis.

Biola : y 7 1 2 3 4 5 6

Vokal : y 7 1 2 3 4 5 6
Ho ho ho ho ho ho ho ho

Biola : 4 5 3 4 2 3 1 2 u 1

Vokal : 2 3 4 3 4 5 4 5 6 z!c7
z!xxxxc5
Ho ho ho ho ho ho ho ho ho ho ho

Kemudian vokal dan biola bermain secara bersamaan dalam wilayah nada sebagai berikut :

1	u	2	1	3	2	4	3	5	4	6
ho	ho	ho	ho	ho	ho	ho	ho	ho	ho	ho

Selanjutnya biola dengan teknik petik dengan diikuti vokal yang menggunakan tangga nada yang sama. Pada bagian ini masih menonjolkan karakter seriosa. Adapun notasinya adalah seperti berikut :

6	/5	5	4	/4	3	/2	/1
---	----	---	---	----	---	----	----

Kemudian pola di bawah ini disajikan oleh vokal sendiri tanpa diikuti dengan biola.

Dengan notasi seperti dibawah ini:

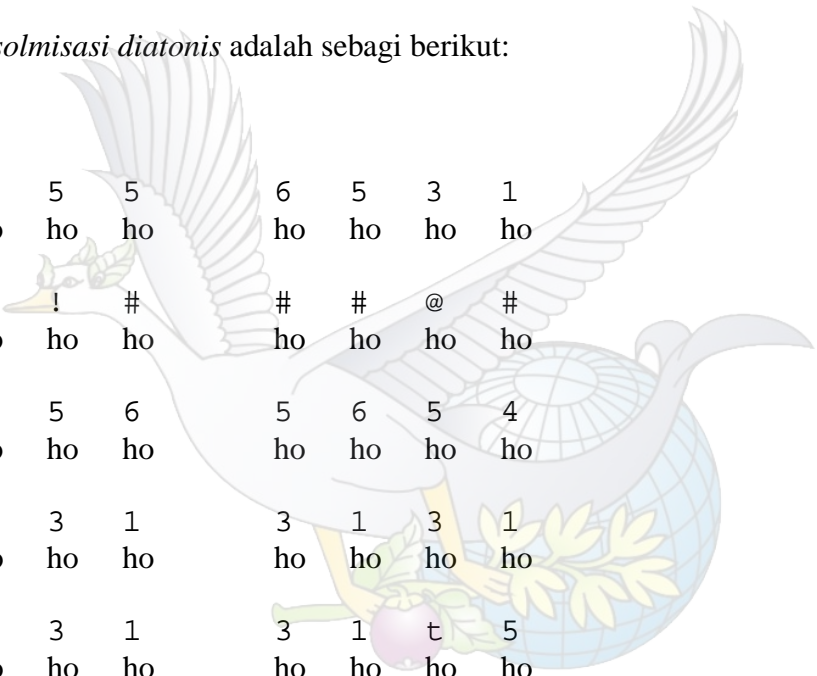
1	u	2	1	3	2	4	3	5	4	6	5	7
Ho	ho	ho	ho	ho	ho	ho	ho	ho	ho	ho	ho	ho

6	!	7	@	!	#
Ho	ho	ho	ho	ho	ho

Setelah permainan antara vokal dengan biola tersebut, selanjutnya biola masuk dengan diiringi *beatbox* yang membunyikan efek bunyi *snare drum*, sedangkan biola masih dalam permainan teknik petik dan diikuti dengan vokal yang masih berkarater seriosa. Selanjutnya masuk pada wilayah keroncong yang diawali dengan *prosfell*, namun sebelum masuk *prosfell* ditandai dengan permainan biola yang masih menggunakan tangga nada diatonis. Dengan notasi seperti berikut: t u u 1 2 3 4 u 1 setelah nada 4 berhenti sejenak, kemudian dilnjutkan dengn nada berikutnya. Diikuti dengan *beatbox* menyuarakan bunyi “carap-carap”. Pada bagian ini beatbox menggunakan pola ritmik seperti berikut

jCR . jCR j .C j .C jCR+ .

Pola di atas dilakukan berulang-ulang sampai tiga kali kemudian *beatbox* berganti dengan membunyikan pola-pola pakarena yang diikuti dengan masuknya vokal keroncong, akan tetapi dimulai dengan bentuk *prosfell* yang disajikan oleh vokal. Vokal pada bagian ini menyajikan bentuk-bentuk vokal keroncong yang perbedaannya dengan seriosa sangat tipis, akan tetapi pada lagu keroncong lebih disajikan mendayu-dayu dengan karakter yang lebih lembut. Adapun notasi dalam bentuk *solmisasi diatonis* adalah sebagai berikut:



3	4	5	5	6	5	3	1
Ho	ho	ho	ho	ho	ho	ho	ho
3	5	!	#	#	#	@	#
Ho	ho	ho	ho	ho	ho	ho	ho
!	7	5	6	5	6	5	4
Ho	ho	ho	ho	ho	ho	ho	ho
5	6	3	1	3	1	3	1
Ho	ho	ho	ho	ho	ho	ho	ho
3	1	3	1	3	1	t	5
Ho	ho	ho	ho	ho	ho	ho	ho
.	.	.	.	t	5	5	4
Ho	ho	ho	ho	ho	ho	ho	ho
3	2	1	u	y	t		
Ho	ho	ho	ho	ho	ho		

Beatbox menyambung dengan vokal “caam..... caamm....”

t	y	7	1	2	3	4
ho	ho	ho	ho	ho	ho	ho

Beatbox masuk dengan pola seperti ini: _ jCR . jCR j.C j.C jCR+ +=_

Kemudian disambung dengan vokal keroncong sebagai berikut.

5	3	u	2	1	5	3	5	3	4	5	6
In-	dah	lu-	kis-	an-	nya	a-	lam	ka-	la	sen-	ja

Satu baris vokal di atas diambil dari lagu keroncong dengan judul “senandung bidari” karya Saphari/WS Nardi. Alasan penyusun mengutip penggalan lagu diatas adalah untuk memberikan gambaran suasana di jalan, dimana suara-suara musik senantiasa menghiasai lalu-lalang dan hiruk-pikuk jalanan saat peristiwa angslup dan salah satu lagi yang

3 . Bagian Ketiga

Fokus penggarapan vokal pada bagian ini adalah jenis-jenis vocal melayu. Ranah melayu yang sangat identik dengan nuansa islami. Perbedaan vokal dari seriosa, keroncong sangat terlihat pada bagian ini. Jika dalam keroncong dan juga seriosa sangat lekat dengan kekentalan fibrasi, maka dalam penyajian melayu tidak begitu menggunakan fibrasi yang kental. Akan tetapi pada bagian akhiran lebih ditekankan mendayu. Awal pada bagian ini yaitu diawali dari pola beatbox yang menirukan pola pola kendangan melayu. Adapun pola beatbox adalah seperti berikut :

BB 1 _ . . P j.P . B P . _

BB 2 _ . j.P . P j.B j.P j.P j.B _

Setelah beberapa putaran dilanjutkan dengan masuknya biola yang melagukan melodi sebagai berikut :

--_ 1 2 j.3 j43 j45 3 j.2 1 1 2 j.3 j43 j27 1 _

Kemudian diikuti dengan masuknya vokal melayu. Ketika vokal melayu masuk biola masih melagukan melodi tersebut. Vokal dengan lagu biola hampir sama. vokal tersebut berisi tentang keindahan senja, dan perubahan yang terjadi di angkasa beserta kemilaunya. Vokal tersebut disajikan hanya sekali yang kemudian berubah menuju ke bagian akhir, dimana pada bagian ini penggambaran dari *manembah* dan sakralnya nuansa senja diwujudkan dengan adaptasi suara orang yang tengah membaca dzikir. Suara orang yang berdzikir tersebut ditransformasikan ke dalam kalimat vokal “*wawawawiyo wawiyo wawawawwiyo wawiyo*” yang disuarakan oleh ketiga pendukung sajian. Vokal tersebut berlangsung diikuti dengan masuknya vokal tunggal yang menyuarakan nada-nada tinggi sebagai kamuflase dari suara adzan. Dengan lebih menggarap rasa dari kekuatan seorang dengan kepasrahan ketika berdoa. Dengan menjaring inspirasi tersebut peyusun berkeinginan untuk dapat menghasilkan suasana yang tekesan agung.

DAFTAR ACUAN

Kepustakaan

I Wayan Sadra, “Lorong Kecil Menuju Susunan Musik”, Surakarta : Institut Seni Indonesia Surakarta, 2008.

Rahayu Supanggah,” Bothehan Karawitan II”, Surakarta: Institut Seni Indonesia Surakarta, 2007

Tim redaksi KBBI edisi ketiga. Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi ketiga. Departemen pendidikan dan kebudayaan, Jakarta: Balai pustaka, 2002.

Audio visual:

1. Video DVD “Bremara”, karya tugas akhir S2 oleh Peni Candra Rini.
2. Audio file, Solo Beatbox Community kolaborasi dengan grub musik SMASH di Halai
3. Audio file musik opera

LAMPIRAN NOTASI KOMPOSISI “ANGSLUP”

BAGIAN	NO	INSTRUMEN/ VOKAL	BUNYI
Pertama	1.	BB1	- Menyuarakan efek alat transportasi
		BB 2	- Menyuarakan efek alat transportasi
		Biola	-
		Vokal	-
	2.	BB 1	- Cek – cek (idiom mesin ketik)
		BB 2	- Cek –cek (idiom mesin ketik)
		Biola	-
		Vokal	- _y 1 2 3 2 1 y y 5 4 5 3 2 1 y _2x huhuhu hu hu hu hu hu hu hu hu huh huhu
	3.	BB 1	- _ C bCbC b.bC C bC-----bC b.bC CC+++++=++++_
		BB 2	- _ C bCbC b.bC C bC-----bC b.bC CC+++++=++++_
		Biola	- _ j11 j1/1 j11 j31 j14 j11 j/41 j14 j11 --j31 _
		Vokal	- Suara <i>cêmprèng</i> yang mengisi pada wilayah nada vokal bagian pertama
	4.	BB 1	- _ : kc jck c c jo kc c kc jc c kc jc c jco : _
		BB 2	- _ : ajta a ata aj at a t ata aj ata t aj ata at t aj ta ta t a ta t : _
		Biola	- _ : j11 j1/1 j11 j31 j14 j11 j/41 j14 j11 --j31 _
		Vokal	----- Suara <i>cêmprèng</i> yang mengisi pada wilayah nada vokal bagian pertama

	5.	BB 1	.K.K.K.K .K.K.K.k .K.K.K.K .K.K.K.K .K.K.K.K .P.PB.PB .K.K.K.K .K.K.K.K PBPB.P.B .K.K.K.K .IP.B.PB .K.K.K.K IPB.IPB. IPBPB.PB .PBPB.PB .P.BP.B. PBPB.P.B .PB.P.B. PBPB.PB. PBP.B.PB .K.K.K.K .K.KP.BP .K.K.KB. P.PB.P.B
		BB 2	.K.K.K.K .K.K.K.k .K.K.K.K .K.K.K.K .K.K.K.K .K.K.K.k .K.K.K.K .K.K.K.K .K.K.K.K .K.K.K.k .K.K.K.K .K.K.K.K .K.K.K.K .K.K.K.k .K.K.K.K .K.K.K.K .K.K.K.K .K.K.K.k .K.K.K.K .K.K.K.K .K.K.K.K .K.K.K.k .K.K.K.K .K.K.K.K
		Biola	-

			<p>2 z3x c5 5 5 5 5, zxx5x Zx6xxx c! 6 5 3 zx2x x3xx xc2 1 Swa sa na ri ka la, ing su ru ping sur ya</p> <p>2 y 2 1, 5 6 4 6 5 Do ma kar ya kar ya ning pra ja</p> <p>5 6 2 y 1 2 zx2x xc3 3 Mrih ra har ja ning sa sa ma</p> <p>3 2 1 y y 1 2 3 2 3 zx5x xc6 zx6x xc2 Gu yub seng kut gu mre gut mring kar ya ni ra</p> <p>3 1 3 2 6 @ ! 6 Sing was pa da sing was pa da</p> <p>2 3 5 6 5 6 ! ! 6 ! @ zx@x xxc6 Tan sah e ling mring gus ti kang ma ha kwa sa</p> <p>5 zx5x6x!c! ! ! @ ! 6 5 5 z5x6c!, ! z@x!x6x!xc@ Ya mas mring gus ti kang ma ha kwa sa ya mas</p> <p>! z@x xc# zx!x#x@xc6 Mi tu ru ta</p> <p>5 5 6 5 3 2 zx2xx3xc4 4 Mring tun tu nan kang u ta ma</p>
--	--	--	---

Vokal

BAGIAN	NO	INSTRUMEN/ VOKAL	BUNYI
Kedua	1.	BB 1	-
		BB 2	-
		Biola	- 6, u 1 2 3 4 5, 6
		Vokal	y, u 1 2 3 4 5, 6 ho ho ho ho ho ho ho ho (dibunyikan dengan karakter Seriosa)
	2.	BB 1	-
		BB 2	-
		Biola	- 1 u 2 1 3 2 4 3 5 4 6
		Vokal	- 2 3 4 3 4 5 4 5 6, ! 7 ! 5 Ho ho ho ho ho ho ho ho ho ho ho
	3.	BB 1	-
		BB 2	-
		Biola	- 1 u 2 1 3 2 4 3 5 4 6
		Vokal	- 1 u 2 1 3 2 4 3 5 4 6 Ho ho ho ho ho ho hohoho ho ho
	4.	BB 1	-
		BB 2	-
		Biola	-

		Vokal	<p>----- 1 u 2 1 3 2 4 3 5 4 6 5 7 Ho ho ho ho ho ho ho ho ho ho ho</p> <p>6 ! 7 @ ! # Ho ho ho ho ho ho</p>
	5.	BB 1	-
		BB 2	-
		Biola	- Dengan teknik petik _ 3 4 5 3 4 5 3 4 5 _
		Vokal	-
	6.	BB 1	- Membunyikan efek snare drum
		BB 2	- Membunyikan efek snare drum
		Biola	- _ 3 4 5 3 4 5 3 4 5 _
		Vokal	-
	7.	BB 1	- Membunyikan efek snare drum
		BB 2	- Membunyikan efek snare drum
		Biola	- _ 3 4 5 3 4 5 3 4 5 _
		Vokal	<p>- 3 4 5 4 5 5... 3 Ra re ra re ra ra ra</p> <p>3 4 5 4 5 6 7 ! Ra re ra ra re ra re ra</p>
		BB 1	-
		BB 2	-
		Biola	-

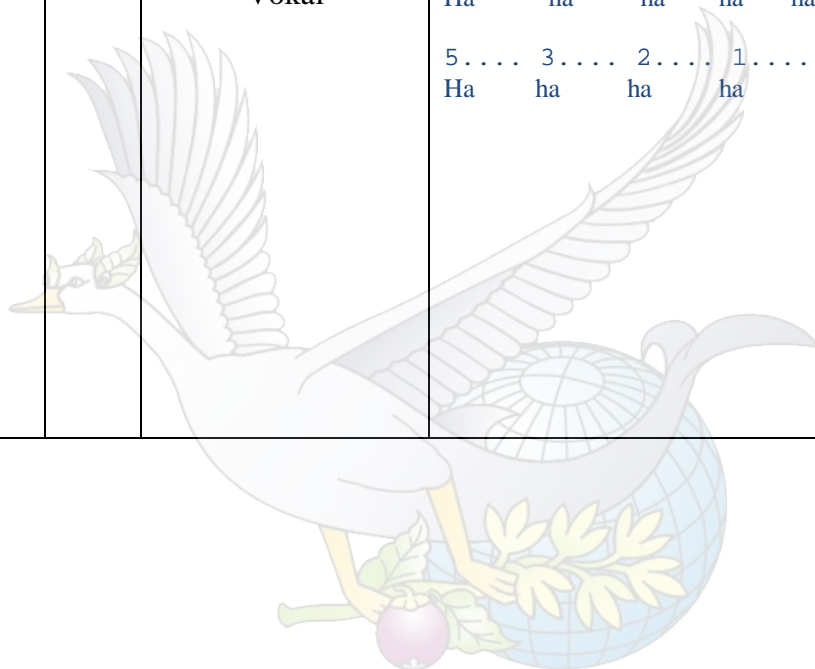
	8.	Vokal	<p>3 4 5 5 6 5 3 q 3 5 ! # # # @ # Hohoho ho hoho ho ho ho hohoho ho hoho ho ! 7 5 6 5 6 5 4 5 6 3 1 3 ho ho ho ho ho ho ho ho ho ho ho ho ho</p> <p>1 3 1 3 1 3 1 3 1 Ho ho ho ho ho ho ho ho ho</p> <p>t 5... t 5 5 4 3 2 1 u y t ho ho ho ho ho ho ho ho ho ho ho ho</p>
	9.	BB 1	- _ jCR . jCR j.C j.C jCR++ +=_
		BB 2	- _ jCR . jCR j.C j.C jCR++ +=_
		Biola	- S
		Vokal	<p>5 3 u 2 1 5 3 5 3 4 5 6 In-dah lu-ki- sa- nya a- lam ka-la sen-ja</p>

BAGIAN	NO	INSTRUMEN/ VOKAL	BUNYI
--------	----	---------------------	-------

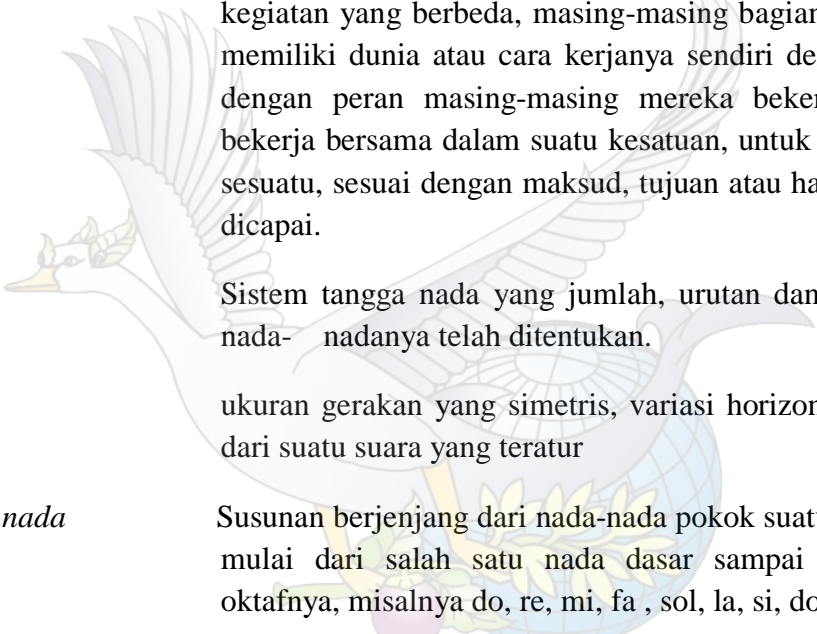
Bagian Ketiga	1.	BB 1	- _ z.x x.x xPx xj.cP z.x xBx xPx c. _
		BB 2	- _ z.x xj.xPx.x cP zj.xBx xjx.xPx xj.xPx xj.cB _
		Biola	- _ 1 2 j.3 j43 j45 3 j.2 1 1 2 j.3 j43 j27 1
		Vokal	_1 2 j.3 j43 j45 3 j.2 1 1 2 j.3 j43 j27 1 Me re bah sang sur ya me me luk wa hai bu a na 1 2 j.3 j43 j45 3 j.2 1 1 2 j.3 j43 j27 1 Me no reh kan jing ga sen ja ka la 5 5 . /5 jz6c4 3 j.z2x c1 1 2 j.3 zj4x3x cj45 3 Ang -ka-sa ber- ta- bur rat-na ke- mi- la- u 5 5 . /5 jz6c4 3 j.z2x c1 1 2 j.3 zj4x3x cj45 3 Ang -ka-sa ber- ta- bur rat-na ke- mi- la- u
	2.	BB 1	- Wawawawiyowawiyowawawaw iyo wawiyo
		BB 2	- Wawawawiyowawiyowawawaw iyo wawiyo
		Biola	-

			<p>!... @... #... \$... #.... Ha ha ha ha ha</p> <p>@... !.....\$... # \$ % # Ha ha ha ha ha ha ha</p> <p>#... \$... %..... ^..... %..... Ha ha ha ha ha</p> <p>^... %..... ^... \$..... /\$..... Ha ha ha ha ha</p> <p>%..... #.....5.....4.....6..... Ha ha ha ha ha</p> <p>5..... 3..... 2..... 1..... Ha ha ha ha</p>
--	--	--	---

Vokal

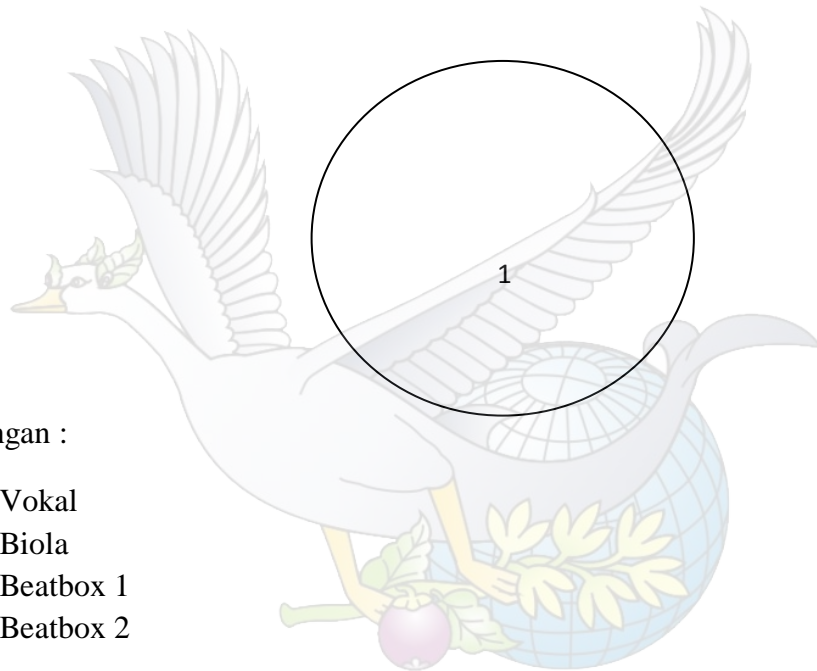
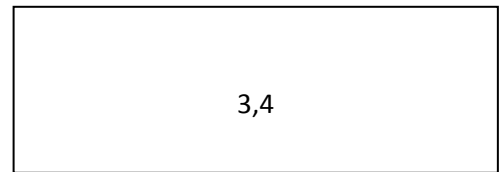
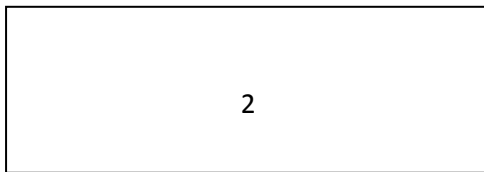


GLOSARIUM



<i>Angslup</i>	peristiwa tenggelamnya matahari
<i>Beatbox</i>	musik mulut
<i>Kopstem</i>	teknik vokal yang menggunakan otot kepala
<i>Garap</i>	sebuah sistem atau rangkaian kegiatan dari seorang dan/atau berbagai pihak, terdiri dari beberapa tahapan atau kegiatan yang berbeda, masing-masing bagian atau tahapan memiliki dunia atau cara kerjanya sendiri dengan mandiri, dengan peran masing-masing mereka bekerja sama dan bekerja bersama dalam suatu kesatuan, untuk menghasilkan sesuatu, sesuai dengan maksud, tujuan atau hasil yang ingin dicapai.
<i>Laras</i>	Sistem tangga nada yang jumlah, urutan dan pola interval nada- nadanya telah ditentukan.
<i>Ritme</i>	ukuran gerakan yang simetris, variasi horizontal dan aksen dari suatu suara yang teratur
<i>Tangga nada</i>	Susunan berjenjang dari nada-nada pokok suatu sistem nada, mulai dari salah satu nada dasar sampai dengan nada oktafnya, misalnya do, re, mi, fa , sol, la, si, do.
<i>Staccato</i>	bentuk artikulasi musik, menandakan catatan tidak berhubungan, yang pendek dan terpisah.
<i>Bunyi</i>	kompresi mekanikal atas gelombang longitudinal yang merambat melalui medium.
<i>Nada</i>	bunyi yang beraturan, yaitu memiliki frekuensi tunggal tertentu.

Setting instrumen komposisi “angslup”



Keterangan :

1. Vokal
2. Biola
3. Beatbox 1
4. Beatbox 2

BIODATA

Nama Lengkap : Rahma Adikawati

NIM : 06111125

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat, Tanggal Lahir : Tulungagung, 17 Agustus 1987

Agama : Islam

Hobi : Menyanyi

Alamat : Jln. MT Hariyono no 03 RT 03 RW 01, Desa
Boyolangu, Kecamatan Boyolangu, Kabupaten
Tulungagung

No HP : 081335403664

Email : adikarahma@gmail.com

Riwayat Pendidikan :

- (1) Tahun 1992, menempuh pendidikan TK (Taman Kanak-Kanak Mardisiwi 01), Boyolangu, Kecamatan Boyolangu, Kabupaten Tulungagung
- (2) Tahun 1993-1999, menempuh pendidikan SDN (Sekolah Dasar Negeri) 03 Boyolangu
- (3) Tahun 1999-2002, menempuh pendidikan SMP N (Sekolah Menengah Pertama) 01 Kedungwaru, Tulungagung

- (4) Tahun 2002-2005, menempuh pendidikan MAN 02
Boyolangu, Tulungagung (Madrasah Aliyah
Negeri)
- (5) Tahun 2006, menempuh pendidikan ISI Surakarta

